1-2過去自己作品に対する考察

アートワークと工芸

カテゴリーについて

工芸作品

アートについて

　迷路がモチーフになっている造形について

　板ガラスを立て層を作った造形について

技法について

フュージング技法

クラウスモイエについて

キャスティング技法

環境について

**アートワークと工芸**

　　私はガラスを使って制作を始めた頃、主に造形物を制作していたが、このガラス造形制作を自分の生業としてからは、積極的に器や花器など生活工芸品を制作するようになった。制作した作品を、ユーザーへ個展やクラフトフェアで直接販売して、収入を得ることができたからである。その頃は、アートワークを販売して収入を得る方法を知らず、制作する目的は技術を高めることと作りたいものを探ることが主だった。私にとってアートワークと工芸を並行して制作していくことに違和感はなく、ガラスに関わることができる喜びをどちらにも感じていた。

制作を始めて数年は、ガラスを操ること自体に喜びを感じていたが、次第に制作経験が増え、技術が習熟してくるにつれて、それを感じる機会は減少していった。

ガラスを操る喜びによって得られるものは、両者には制作プロセスによる違いがみられた。工芸は同一作品を複数制作することが多く、同じ表現の繰返しを必要とされるために、その反復に飽きることもあった。しかしそれは表現の支えとなる技法の熟成には効果をあげていた。一方アートワークを制作する場合、一点に打ち出す新しい表現を求めるために、表現とそれを作り出す技法の実験的アプローチが多くなった。自分の意図しない結果が現れることも多かったが、結果的にそれは表現の拡大につながっていった。

しかし、このような技法が生まれて表現がそこに見つかっていくような制作プロセスは、私にとっていくつかのジレンマを生んでいた。それは、実験的に制作して見つけた表現が、一般的なガラスらしいものではないものが自分をとても驚かせるということである。それは私が一般的に透明でキラキラとしたガラスの表現を求めていないことを示していた。ガラスで作る意味があるのかどうかを疑う表現やアイデアもそこには多くみられた。

そのジレンマを感じながら制作を繰り返し、長い時間をかけてその新しい技法は表現手法のひとつに変わり、アートワークとして作品化していった。

わたしは新しい表現を生み出すことに強い興味を惹かれていたが、同時に上記のようなジレンマを解決できるような機会を望んでいた。

まず私は、そのジレンマを持つことを否定するように、別の「問い」を探した。

デザインについて

私は、ものつくりの思考プロセスをデザイン科で学んだ。生活工芸品は、デザイン科で学んだプロセスを用いて、まずコンセプトを立て表現をスケッチやモデルで検討し、その後ガラスで製作していた。しかし、すでに素材がガラスと決まっていたので、アイデアは自然とガラス主体のものに限定されていた。無意識に発想の条件を素材限定としていたのだ。プロダクトデザインの世界では、目的に応じて素材を選択していく自由がある。自ら素材に縛りをかけたのは、先に述べたガラスを操る喜びを得たいからだったと思う。

私がガラスで作品を作るプロセスは主観的だと言えるが、そのプロセスで生み出そうとしていた作品は、客観性を必要としていた。ここにも別のジレンマを感じていた。

アート作品は、主にコンペティションに向けて制作していた。アートは自分の素材との対話を形にするものだと考え、その言葉を世の中に放つための方法だと思って制作していた。アートを制作するときにも、まず素材が目の前にあることは変わらなかった。そして、その素材を操る技法は、常に新しいものを望んでいた。技法によって表現が変化することに気がついていて、新しい表現を求めることと、新しい技法を作ることはほとんど同じことだと考えていた。おそらく、吹きガラスからキルンワークへ技法を変えたとき、私の制作する物の表現が大きく変化したことが、その考え方に至った理由だ。

電気炉でガラスを熔かす技法のことは知っていたが、成形や加工技術は手探りで進めていった。手本となるものは、美術館で開催されていたガラス展や数少ない技法書だった。

そういう中で進めていく制作は、技法の習得や発見においてとても良い時間だったが、素材が先に決まっていることで生まれる表現に対して、窮屈な感覚は感じていた。自己表現のみであり、ユーザーが存在しないガラス造形物を制作しても、工芸で感じていたジレンマに似た窮屈感があった。

**カテゴリーについて**

**工芸作品**

生活工芸品について、「生活に潤いを」ということをテーマに、ガラスを生活の中に美しく活かすアイデアを考えた。おもに制作していたのはテーブルウェアと花器である。

器は、使いやすい大きさと重さを探してフォルムを決め、色をできるだけ使うようにした。私が使用していた板ガラスの色は鮮やかで、透明性と不透明性の両方の良さを持っていた。それをできるだけ活用しようとした

ガラスの器は暑い季節に用いられることが多い。透明感から清涼感を感じるからであり、その特徴を生かした器は数え切れないほど生産、販売されている。

ガラスから清涼感だけではなく、セラミックと同じようなイメージを得ることができないかを考えながら、季節を問わず使用できるものを考えていた。

また、販売を目的としていたので、生産コストと販売価格のバランスを整え、制作を継続できるための収入を確保することに留意していた。

ガラスは工場で生産されるものも多い。それは大量生産品であるが品質は良いものがあり、必要十分な器が安価に入手できる。この価格を意識しながら付加価値として必要なことを探し、器に表現しようとしていた

工芸の分野では、使うこととそのものが美しいことのバランスを重視する。私は、生活するために用いられる道具として制作していた。しかし、ガラス素材を美しく見せようという意識が強いため、器に必要な使いやすさを犠牲にすることも多かった。使いやすさを重視すると、ガラスとしての美しさが薄れていく気がしていた。これは一般的なガラスの美しいイメージではなく、私が考えるガラスの美しいイメージが薄れていくことを指した。

また、生産コストと販売価格においてもバランスは悪く、ここでもジレンマに苦しんだ。現状のキルンワークは大量生産には向かない。そして使用しているガラス素材は輸入した板ガラスで、原価は高かった。工業製品のガラス器や陶磁器はとても安価で、普段使用する器の価格基準はそれらが元になる。作家が作る器はその中でも高価だが、作家自身の人気や稀少性など付加価値がついていることが必要だった。

私は、その付加価値を新しい技法による素材表現によって生み出そうと考えていた。

**アートについて**

ガラスの魅力をもっと知りたい、見たいという欲求が強く、その試みをしていたものが結果的にアートワークというものになっていた気がする。具体的なイメージや社会提案というものはなく、あくまで自身の欲求の表れであり、それが具現化したのちに、振り返ってみると何かのメタファーやアイロニーを含む造形をしたものが多いと感じる。これは制作したものを見て感じることであり、先にそれらを求めたわけではない。同じ作り方で作る二つ目以降は、一つ目で感じたことを含めて造形しているため、少しずつ変化が生まれる。数点制作したところで、その作品群がなにを背景に持っているのかを考えることができるようになる。

板ガラスを主体に制作していた時、スタートが板という平面性の強い状態からということもあり、アートは立体を意識した。高さや厚み、裏側などを考えて立体を制作したかった。平面は、作品は一定方向から鑑賞される。しかし立体はさまざまな角度から見られる。観賞者が作品を中心に動くのだ。そのこと自体に興味を持ち、作品の表情がそれを見る向きによって変化するものを作ろうと考えた。

そして、板ガラスを使うことにストレスを感じ、それを使う技法から離れてガラスを扱いたいと思った。板ガラスを使った技法探求に行き詰ったのである。

スタートを板ガラスではないものにして、何ができるかを考えた。塊や熔けたガラスから制作しているガラス作家の作品で好きなものは多かった。しかし、好きなこととそれを用いるということは直接つながらなかった。

まず立体物をつくり、それをガラスに置き換えるプロセスを考えた。この時点で吹きガラスのようなガラスをそのまま扱って制作していく方法を選択していない。技法的に未知だというよりも、その技法で作られるものに強い魅力を感じていなかったのだと思う。

そしてまずモデルを作った。立体物を考えた。平面作品ではなかった。

アイデアを練り始めて、見えてくるものはほとんどが人工物だった。建築や乗り物、機械など、直線が多く含まれた形や、人のための形だった。植物や人は全く思い浮かばなかった。そして、迷路を思いつくことになる。

**迷路がモチーフになっている造形について**

原型の制作方法にアイデアを持ち、それを使って制作することに目的を持っていた。細かく緻密な形を作っていくためには、粘土のような柔らかな素材では難しい。そして焼成石膏型から脱型しやすい素材がいいと考えた。そして、発泡スチロールを原型に用いて有機溶剤で溶解脱型する方法を考えた。現在は、それを３DプリンターやNCルーターなどで成形することも可能だと考えている。また、原型を溶かしていく方法から、ワックス原型を作り、それを脱ロウして造形した。迷路について、その存在自体に興味を持ち、迷路の表情に惹かれていた。その理由を、迷路を作りながら考え続けていた。

迷路に惹かれている理由として、私は人間の感情の揺れ動きのメタファーとして、私は迷路を作っていたのだと思う。その感情は、俯瞰して見ていたいものであり、客観視が必要なものだったのかもしれない。また、その動きには、始まりも終わりも決められていない。常に存在して、動き続けるものだと考えていた。つまり、人の感情が迷路という姿になっているということだ。迷い、探し、驚き、喜ぶ、という感情の様々な揺らぎかたを想像するための形だった。ただ、どの感情が良くて、どの感情はいらない、ということはなく、揺れることが大事だった。揺れるということは悪いことではないと考えていた。

**板ガラスを立て、層を作った造形について**

板ガラスでフュージング技法を使って制作している中で、表現の幅を広げたい欲求があった。それは板を使って制作すると、作るものは平面的表現が多くなるが、私はガラスで立体物を作りたかった。平面だけ、という制限を取り払いたかった。

最初は板ガラスで作る器の表現を増やすために取り組んでいたことだった。

まず色や質感を得るために、板ガラスの色だけではなく、パウダーガラスを用いて微妙な色調やグラデーションの表現を求めた。そして、ガラスの特性である、光の屈折による表情の変化を作るために、ガラスに厚みを作った。板ガラスを積層していくと、重ねた側面の表情がとても美しく、その部分を中心に表現できないか考えた。

透明な板ガラスの表面に色ガラスパウダーを焼き付け、その断面を上に向けて、隙間なく並べ熔着した。その結果、色ガラスパウダーの面は透明なガラスの中に、薄い膜のように揺らぎ、連続して微妙に変化する色は立体の中に柔らかなグラデーションを作り出した。

色ガラスパウダーの膜はとても薄く、それを施した板ガラスの断面からは細い線状に見えるのみである。そのため、熔着後の作品はそれを見る角度により透明感や色の強さが変化する。その作品を観る人が、動くことで作品の印象が変化する。ある時は透明性の強いガラスの存在感を感じ、あるところから見ると、薄い色から濃い色へ変化する揺らぎが見え、そして、色ガラスパウダーのテクスチャーや混色による表現を見ることができる。

当初、工芸というカテゴリーの中で表現していたこの表現技法は、次第にアートを可能にする表現技法へと移行する。なぜなら、作品を置いてそれをぐるりと動きながら見ることが、この表現の面白さを生むためである。座って使うような器には用いなくなっていった。この技法を使って作品を作り始めたころから、ガラスの面白さを提示する、新しい表現を作り出す、ということが制作のモチベーションに繋がっていた。用途を持たない、自分の見たい、見せたいものを表現するためだけの作品をガラスで作ることを中心に考えるようになった。

器としての機能美よりも、素材としてのガラスの美しさをより強く引き出したいと考えるようになった。この考えが深まるほど、器を作る時に感じるジレンマは強くなっていった。

**技法について**

**フュージング技法**

その頃のフュージング技法は、キルンワーク技法の中でも比較的新しい分野であるため、指導者や情報がほとんどなかった。そのためほぼ独学で技術を高めるしか方法はなく、唯一指導を受けたのは、1999年に福井県のエズラグラススタジオで受講したワークショップに講師として来日していたクラウス・モイエだった。

クラウス・モイエについて

彼に受けた指導や新しい色の板ガラスとの出会いは、フュージング技法を深めることになった。

クラウスモイエはドイツ人のガラス作家である。彼はカットガラス作家として活動していたが、ある時期からフュージング技法へ切り替えて作品制作を始めた。

吹きガラスで作ったパーツを熔着していた時期を経て、板ガラスメーカーと共にフュージング技法を研究していった。技法と素材の両方を作っていったのだ。そしてオーストラリアに渡り、フュージング技法をベースにガラスアートカルチャーを広める主導者となる。

キャンベラのオーストラリア国立大学にガラスアートコースを設立し、これまでに多くのオーストラリアを代表するガラスアーティストを生み出した。

彼がフュージングを作り上げたといってもいい。

鮮やかな色と構成は、それまで見たことのない作風で、ガラス造形表現の新しいカテゴリーを作り出した。透明性よりも色彩の組み合わせの美しさが際立ち、板ガラスで作ることができるストライプが特徴だった。

クラウスと板ガラスメーカーが作りだした板ガラスは、加熱熔着しても変色や変質を起こさず、温度管理を正確に行うことで、冷めたときに割れることがないものだ。

メーカーではテストを一枚ずつ行い出荷している。

また、ガラスの色は表面だけではなくすべてが同じ色であるため、重ねると色のブロックが生まれ、砕くとその色の粒や粉が作り出せる特徴を持っていた。

私は、とにかくガラスを熔かしてみたいという気持ちだけで、身近にある窓板ガラスを使って制作していたため、技法は自然とフュージング技法が主体となっていた。その時は、技法を選択した意識はなく、板ガラスを扱うための技法として必然に用いたものだった。フュージング用の色板ガラスの存在を知ってからは、色による表現も加わり、形と色を合わせてイメージするようになった。

板ガラスをガラスカッターで切り、棚板の上に並べて、電気炉で加熱して熔かし融合させていく、というフュージング技法の流れの中で、まず私は、ガラスを思い通りに熔かす技法を習得しようと考えた。加熱するスピード、最高温度、割れないようにするための温度管理など、トライアンドエラーを重ねてデータを集め、的確にコントロールしようとした。

使用するガラスのメーカーによって、ガラスの組成が違うために焼成データは変わってきた。制作するガラスの大きさ、色、形によってもデータは変わってくる。毎回違う条件で制作するために、予測とテストが必須となった。

そして、フュージング技法はガラスを熔かす最高温度を調節することでガラスの表情を自在にコントロールできる特徴を持つことを知った。

ガラスを自在に熔かす、という技術を知るにつれて、フュージング技法に対する興味は大きくなっていった。それは、素材の熔け具合を造形に利用するということが、他の素材にはない、ガラス独自の表現アプローチだと考えたからだ。またガラス造形技法の中でも、ガラスの熱による変化を表現に生かすことができる技法だと考えた。電気炉を使用するキルンワークと呼ばれるガラス造形技法の中で、ガラスが炉内に露出した状態で加熱成型されるのはフュージング技法のみである。硬いエッジのあるガラスが炉内で加熱され、徐々に熔けていく様は、ガラスを熔かす、ということを実感できた。そして熔けたガラスが熱や重力によってどのように変化するのかを知ることができた。

同時に、板ガラスを切って形を変えることを習得した。ガラスカッターで板ガラスに傷を入れ、その傷に合わせて割っていく。これは色紙とカッターナイフの関係と似ているが、ガラスのヒビは直線的に進む性質を持っているため、途中で鋭角に曲がるような線は割ることができない。力加減を適切にしなければ、断面は荒れる。ガラスにガラスカッターを当てる角度は一定でなければ断面は斜めに割れる。

私は、反復練習の中で、手元ではなく体の姿勢と体重移動という、スポーツからヒントを得た動きの制御をもちいることに気が付き、これをガラスを切る技術として習得した。

キャスティング技法

ガラスを電気炉で造形する時、かならず熔けたガラスを支えるものが必要になる。フュージングの場合には棚板が主になるが、これは平面的な素材で平面的なものを作る場合に用いられる。一方、立体的な造形をするときには「型」と呼んでいる耐火石膏の雌型が必要になることが一般的だ。

その雌型を作るために、一旦作りたい形態（雄型）を粘土やワックスで作り、そこへ耐火石膏をかけて雌型をとる。陶芸や金属鋳造でも見られるような、鋳造技法である。

ガラスは熔けた状態で型に入れなければならないため、必ず鋳造型は電気炉の中でガラスと共に加熱、冷却される。

私はこの技法を用いて、迷路の作品を作っていた。

ただ、迷路という細かな造形を作るためには、加工性がよく適度な平面と直線がつくることができ、石膏からの脱型が容易であることが求められた。一般的に使用する粘土は、直線や平面を作ることが難しく、また柔らかすぎるために角が落ちてしまった。

そこで私は発泡スチロールのボードを用いて原型を組み立てた。固く、角も作れるがカッターナイフで加工することができた。また、石膏型からの脱型は有機溶剤で溶かし出す方法をとった。この方法で人工的で硬い表情を作ることができるようになった。

この制作で、私はガラスの技法がガラス独自のものだけではなく、他の素材を扱う技法を応用したものがあることに気づいた。キルンワーク技法には、金属鋳造や陶芸などと電気炉を使用する共通点がある。そしてガラスのキルンワーク技法はそれらと比較しても発達した歴史は浅い。おそらくキルンワーク技法は他素材の窯業技法を参考に発達してきたものと思われる。残されている資料や作品も少数であるが、ガラスを型に入れて窯で熔かすという方法を確立したのはセラミックメーカーだったことがそれを示している。

メソポタミア文明の出土品からは、すでにこの方法で作られたと思われるガラス器が発見されている。

伝統的な技法であり、美しい作品は多々存在する。しかし、この方法が確立されてから130年以上経過した現在、ガラス素材や設備は格段に進化している。その当時には無かった素材も生まれ、スチロールを原型に使い、有機溶剤で脱型するような方法も考えられるような時代である。

そろそろガラス由来、ガラス独自のキルンワーク技法が増え始めていいのではないか。

フュージング技法はその一端と考える。これはガラス素材に焦点を当て、生み出したキルンワーク技法である。

ならば、キャスティング技法について、ガラス独自の技法が作れるのではないかと考えた。

キャスティング技法の主になる「型」を新たに考えることで、ガラスの特徴をもっと捉えることができるのではないか。

この着想は、私がアートワークを中心に制作するきっかけになった。

技法を生み出すことは新しい造形表現を可能にする。これを工芸分野で進めていくには他に考えていかなければならないことが多かった。純粋に新しいガラスの姿を見たいという気持ちが強くなった。

環境について

大学の職を離れてから、すぐに自分のための制作場所を確保した。4畳半に自作の小さなキルンだけだったが、ガラスを熔かすことができるだけで嬉しかった。そこから少しずつ部屋を大きくし、加工機材を増やしていったが、広さと経済的な理由で、導入したものは最低限の機材のみだった。技法はフュージングに絞り、その制作を自己完結させる設備を整えていった。

ガラス造形をするためには、技法それぞれに適した設備を必要とする。キルンワーク技法を主体にするならば電気炉の確保は必須である。また、ガラスを削って形を整えたり、艶を戻していくためのコールドワーク技法は、熱ではない方法でガラスを成型する方法であり、これも必要である。

しかし、個人工房でこれらを十分に準備するには資金やスペース、音や匂いなどの周辺環境への配慮など非常に難しい事柄が山積する。

私は、いろいろな作家の工房や工場を見学しながら、必要なものを考え、キルンワークのフュージング技法に特化させた工房を作った。

その結果、フュージング技法を使ってアートと工芸の作品を制作することができるようになった。

しかし、私が制作にジレンマを感じ始めたとき、この工房の特化したスタイルに原因の一つがあるのではないかと考えた。

私はフュージング技法を十分に使えるように自分の工房を作ってきたが、それがフュージング技法から私自身が縛られることになっていた。その時の工房で考えること自体がフュージング技法ありきだったのだ。

迷路のアート作品を制作した時、その違いに気がついた。迷路はスチロール原型を使い、耐火石膏を使う。そして石膏型に触れていた部分を磨く工程が必要だった。

フュージング技法にはない工程と素材を新たに自分の工房へ導入した時、同じキルンワーク技法の中でもこれほどやらなければならないことが違うのかと驚いた。

そして、もしキルンワーク技法を使わない作品を作ろうとしたら、この工房はどうなるだろうと考えた。また、そのような作品を私はここで考えられるのか、不安に襲われた。

新しい技法に興味を持ち、作品を作ってきたにもかかわらず、自分が習得してきた技法に縛られて動けなくなってしまう、これはとても驚きだった。

そして、変化を求めるために、自分の工房で制作するという日常を変える行動をおこした。

違う場所で制作することを求めたのだ。自分の工房には積み重ねてきた技法と情報があるので、それを安易に壊すことはできなかった。